

DEMONWORLD

Décomposition du tour (jeu intermédiaire et avancé)

- Déterminez la direction et la vitesse du vent, le développement du feu, et testez les sections rentrant suite à une marche de flanc ;

I Phase d'ordres :

- Placez un jeton d'ordre pour chaque unité ayant un leader ou sous le commandement d'un héros / général, non engagée au corps à corps ni en déroute ni impétueuse ;
- Placez un jeton d'ordre à chaque grand socle et pièce d'artillerie ;
- Ordres aléatoires : 1D6 : 1=T, 2=C, 3=H, 4=M, 5-6=au choix ;
- Retournez les ordres et exécutez les tests d'obéissance si nécessaire.

II Phase de Magie :

- Tous les sorciers annoncent les sorts lancés, par ordre de niveau croissant ;
- Faites les tests de résolution de chaque sort ;
- Résolvez simultanément les effets des sorts lancés avec succès.

III Première phase de Tir :

- Annoncez les tirs des unités organisées / dragons / artilleries ayant reçu un ordre H et les tirs des héros / généraux, vérifiez les distances et résolvez-les simultanément ;
- Enlevez les pertes ;
- Regrouper les socles non engagés au contact des unités venant de subir des pertes de tir, déplacement d'une case maximum ;
- Faites les tests de pertes (tir), et effectuez les mouvements de déroute si nécessaire.

IV Phase de Mouvement :

- Déplacez les unités en déroute depuis le tour précédent ;
- Déplacez les unités impétueuses ;
- Résolvez les tests de pertes (écrasement) après la fin de celui-ci. Faites les mouvements de déroutés qui en découlent. Les Indépendants n'ayant pas tiré dans la première phase de tir et les unités avec un ordre T peuvent tirer avant un écrasement sur le socle qui va les écraser.
- Les commandants indépendants peuvent se déplacer ;
- Les unités / grands socles ayant reçu un ordre M peuvent se déplacer ;
- Les commandants indépendants qui ne sont pas encore déplacés peuvent le faire ;
- Les unités / grands socles ayant reçu un ordre H peuvent se déplacer ;
- Les commandants indépendants qui ne sont pas encore déplacés peuvent le faire ;
- Les unités / grands socles ayant reçu un ordre C peuvent se déplacer ;
- Les unités ayant reçu un ordre T peuvent changer d'orientation / manœuvrer, les grands socles ayant reçu un ordre T peuvent se déplacer, les commandants indépendants peuvent changer d'orientation ;
- Les troupes peuvent tenter de déclencher un incendie.

V Seconde phase de Tir :

- Annoncez les tirs des unités / dragons / artilleries ayant reçu un ordre T et les tirs des héros / généraux n'ayant pas tiré durant la première phase de Tir et qui n'ont pas engagé le contact ni tiré suite à une attaque d'écrasement, vérifiez les distances et résolvez-les simultanément ;
- Enlevez les pertes ;
- Regrouper les socles non engagés au contact des unités venant de subir des pertes de tir, déplacement d'une case maximum ;
- Faites les tests de pertes (tir), et effectuez les mouvements de déroute si nécessaire.

VI Phase de Corps à Corps :

- Annoncez toutes les attaques des socles qui combattent ;
- Résolvez-les par ordre décroissant d'Initiative ;
- Les créatures volantes qui fuient le combat s'envolent ;
- Faites les tests de pertes (contact) des unités du camp perdant ayant subis au moins une perte, effectuez les mouvements de déroute, puis faites les tests de perte des unités du camp gagnant ayant subis au moins une perte et étant toujours au contact, effectuez les mouvements de déroute ;
- Les socles d'une unité engagée au contact peuvent se déplacer de 2 cases s'ils ne sont pas au contact, d'1 case s'ils sont au contact d'un socle ennemi, de 0 case s'ils sont au contact de 2 socles ennemis, tous peuvent changer d'orientation.

VII Phase de Ralliement :

- Effectuez les tests de ralliement des unités en déroute ;
- Les sorciers qui se sont reposés durant tout le tour regagne des points de sorts.

Corps à corps

Les socles attaquent dans l'ordre décroissant de leur Initiative modifiée (simultanément en cas d'égalité). Durant la première phase d'un corps à corps, bonus d'Initiative +2 pour piques et ordres C ou T ; bonus d'Initiative +1 pour épée, lance et ordre H, malus de -1 pour armes à 2 mains. Les unités impétueuses ont un bonus permanent de +2.

1D20 ≤ Puissance de l'arme (+1 Leader et Porte-drapeau, - taille de l'attaquant pour un corps à corps entre volant)

- de la cible (réduite de la taille de la cible pour les volants)
 - + de l'attaquant
 - de la cible (sauf si attaque de dos)
 - + Bonus de Charge (cavalerie avec ordre C juste au 1^{er} tour)
 - +2 pour une créature volante attaquant en piqué
 - 1 si on attaque des piquiers par l'une de leurs cases de front
 - +1 si l'unité ciblée est en Tirailleur
 - 1 si l'unité attaquante est en Tirailleur
 - +2 / +4 pour une attaque de flanc / de dos (pas contre l'artillerie, ni pour les grands monstres contre tous les socles, ni pour les chars contre les grands monstres)
 - 2 si on attaque par-dessus une haie ou un mur intact
 - +1 par niveau si l'attaquant est plus haut que son adversaire
 - 1 par niveau si le défenseur est plus haut que son adversaire
 - +3 pour chaque socle qui soutient (pas dans l'eau ni par dessus un mur)
 - 1 si l'attaquant ou défenseur dans une case d'eau (-2 si les 2 s'y trouvent)
- pour que le socle ciblé perde un point de vie. Si l'attaquant avait une Initiative supérieure à son adversaire, et réussit, sans soutien, un résultat de 5 points inférieurs au nombre de base, il dispose d'une seconde attaque immédiate et sans soutien (ne s'applique pas aux grands socles).

Tir

1D20 ≤ Puissance de l'arme

- + du tireur
 - de la cible
 - + 2 pour chaque socle qui soutient
 - + 1 pour chaque tranche de 2 segments de la cible entièrement visibles
 - 2 si la cible est sur une case de bois
- pour que le socle ciblé perde un point de vie.

Souffle de Dragon : 1D20 ≤ Puissance du Souffle pour que la cible perde un point de vie (-1 par segment de la cible qui se trouve dans l'eau)

Tirer dans un corps à corps : 1-3 cible touchée, 4-6 case adjacente à la cible touchée (si elle sont en contact). Déterminez la déviation à l'aide d'1D6 et de la rose des vents. On n'applique pas la compétence. Pas de soutien.

Ecrasement

Grands monstres ou chars : - 1 PM par PV perdu. Les grands monstres écrasent tous les autres socles sauf les autres grands monstres, les chars écrasent les socles standards sur des cases franchissables.

1D20 ≤ Valeur d'écrasement du socle qui écrase

- Taille du socle écrasé
- + Initiative actuelle du socle qui écrase
- Initiative actuelle du socle écrasé

pour que le socle standard écrasé perde un point de vie ou que la machine de guerre écrasée soit détruite.

Artillerie

Ordre M : 9 PM - PV perdus ; pas de points de chargement. **Ordre H et T :** 6 PM - PV perdus (T seulement réorientation) **Pas d'ordre C.**

Carreau : Puissance -1 par attaque réussie, s'arrête attaque ratée.

Boulet : Puissance -1 par attaque réussie, s'arrête si Puissance = 0 ou case finale atteinte. **Pierre (a) :** Puissance -1 par attaque réussie, s'arrête attaque ratée. **Pierre (b) :** comme si-dessus, mais attaque aussi les 6 cases adjacentes à la case ciblée (si au même niveau et si case ciblée pas une case d'eau) avec la puissance (b).

DÉVIATIONS ET ERREURS

	Détruite	Perte points de chargement	Enrayée	Déviation 2 cases	Déviation 1 case	Coup au but
Courte	1	2	3	-	-	4-20
Moyenne	1	2	3	4-9	10-17	18-20
Longue	1	2	3	4-15	16-19	20

Mouvement

Unités avec Musicien +1 Manœuvre (sauf Hordes). 1^{re} manœuvre coûte la 1/2 des PM (tous si l'unité n'a qu'une seule manœuvre). La deuxième et les suivantes coûtent le reste des PM.

Déplacement (PM) : indépendants et unités organisées vers l'avant voir tableau. Unités désorganisées ou mouvement dans autre direction 1 manœuvre par case. Colonne (socle précédent dans une case avant) dépense seulement des PM. **Regroupement** : 1 manœuvre pas case. **Réorientation** : 1 manœuvre quelques soient l'angle et le nombre de socles se réorientant. Si organisé avant et désorganisé après, regroupement gratuit d'une case vers une formation organisée. Gratuit pour indépendants, petites unités, volants et colonnes (si encore en colonne après). **Virage** : si front ≤ 5 socles 1 (2) manœuvre(s) pour 60° (120°) ; si front > 5 socles 2 manœuvres pour 60°. Pas de virage à droite et à gauche dans le même tour. Virage interdit par dessus un mur ou une haie, vers ou à travers terrain infranchissable ou pour les unités ≤ 3 socles. Grands Socles : vers l'avant voir tableau. Vers le côté (l'arrière) 4 PM (5 PM) pour les grands monstres, 3 PM pour l'artillerie. Réorientation 3 PM pour tous. Géant et artillerie (3 cases) se réorientent sur eux-même, vers l'avant ou vers l'arrière. Dragons et artillerie (4 cases) se réorientent vers l'avant ou vers l'arrière. Les chars se réorientent vers l'avant.

Unité/socle	Terrain dégagé	Buisson, bois, rochers, herbes hautes	Route	Sable	Boue et neige fondue	Monter une colline	Descendre une colline	Eau
Socle standard (Unité)	3 PM	4 PM	Inf : 2 PM Cav : 3 PM	4 PM	6 PM	+1 HT : +2 PM +2 HT : +4 PM +3 HT : INF	-1 HT : +0 PM -2 HT : +2 PM -3 HT : INF	Si Prof ≥ Taille : INF Si Taille = Prof. +1 : 6 PM Si Taille = Prof. +2 : 4 PM
Tirailleurs et indépendants	3 PM	3 PM	Idem	3 PM	5 PM	Idem	Idem	
Grands Monstre	3 PM	3 PM	3 PM	3 PM	3 PM	± 1 HT : +0 PM ± 2 HT jusqu'à Taille : +1 PM / HT ± HT au delà de Taille : INF		Prof. ≤ Taille - 2 : 3 PM + profond : INF
Char	3 PM	INF	3 PM	3 PM	INF	± 1 HT : +3 PM plus haut : INF sauf route		INF
Artillerie	3 PM	INF	3 PM	INF	INF	+1 HT : +6 PM sur route sinon INF	-1 HT : +3 PM sur route sinon +6 PM -2 HT : INF	INF
Volants	3 PM	3 PM	3 PM	3 PM	3 PM	3 PM	3 PM	3 PM

INF : infranchissable. HT : niveau de hauteur (= Taille 2).

Mur / Haie (taille 1) : + 3 PM pour socle standard, gratuit si franchi avec une manœuvre ; INF pour machines de guerre, gratuit pour grands monstres.

Tests de Moral

Valeur de moral a/b. 1D6 ± modificateurs ≥ a pour réussir un test de pertes (tir ou contact), d'écrasement ou de ralliement (toujours réussi sur un 6). 1D6 ± modificateurs < b empêche de devenir impétueux (test d'obéissance). Dans le tableau ci-dessous, la différence (peur, taille ou pertes) est calculée comme suit : valeur de l'unité qui teste - valeur de l'unité ennemie.

Modificateurs	Pertes (tir) + 1 / socle	Pertes (contact) + 1 / socle	Ecrasement + 1 / socle	Charge + 1 / socle	Ralliement + 1 / socle	Obéissance + 1 / socle
Socles restants	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	± 1 (au choix)
Leader toujours dans l'unité	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	-
Porte-drapeau toujours dans l'unité	-	-	-	-	-	-
Musicien toujours dans l'unité	+ *	+ *	+ *	+ *	+ *	± * (au choix)
Commandant joint à l'unité	+ 1	+ 1	+ 1	-	-	-
Unité impétueuse	-	-	-	± Différence	-	± Différence
Taille	-	± Différence	± Différence	± Différence	-	± Différence
Facteur de Peur	-	± Différence	- pertes	-	-	-
Pertes	-	-	-	+ 1	-	+ 1
Unité testant ordre C	-	-	-	-	-	- 1
Unité testant ordre T	-	-	-	+ 1	-	-
Adversaire ordre M	-	-	-	- 1	-	-
Adversaire ordre T	-	-	-	+ 3	-	-
Ennemi déjà engagé	-	-	-	-	-	-

Magie

1D20+ PS supplémentaires dépensés ≥ niveau du sort pour lancement réussi (sur 1 ou 2 échec critique). Les magiciens en corps à corps ne peuvent pas dépenser des PS supplémentaires.

Niveau du sorcier	PS init./max.	PS récupérés par tour de repos
1	10	+ 6
2	20	+ 8
3	30	+ 10
4	40	+ 12

Echec critique

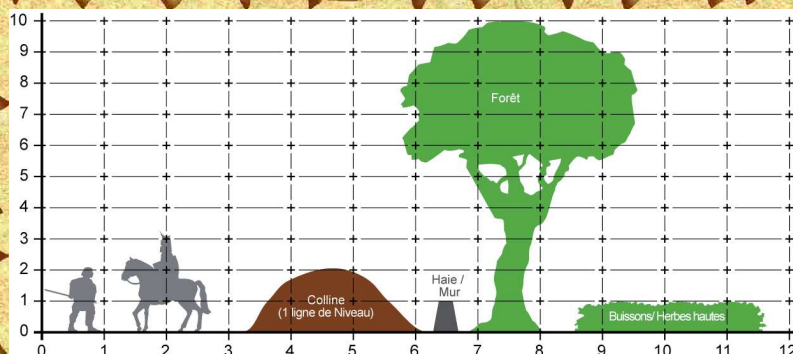
1D20 ± (niveau du sorcier - 1) :

- 1 :** Sorcier tué
- 2-5 :** Sorcier -1 PV par 5 PS dépensés
- 6-9 :** Sorcier et socles adjacents : -1 PV si 1D20 ≤ PS dépensés (1 jet par socle)
- 10-13 :** Sorcier : perte de tous les PS (pas de récupération)
- 14-17 :** Sorcier : perte de tous les PS (récupération possible)
- 18-20 :** Sorcier : pas de sorts ni de repos pendant 2 tours.

Feu

- 1-2 :** Direction du vent décalée de 60° vers la droite
- 3-4 :** Direction du vent décalée de 60° vers la gauche
- 5 :** Direction du vent décalée de 120° vers la droite
- 6 :** Direction du vent décalée de 120° vers la gauche
- 7-9 :** Vitesse du vent augmentée de 1 point
- 10-12 :** Vitesse du vent réduite de 1 point
- 13 :** Vitesse du vent augmentée de 2 points
- 14 :** Vitesse du vent réduite de 2 points
- 15-20 :** Pas de changement.

1D20 ≤ 6 pour déclencher un feu dans des buissons/herbes hautes ou forêts. Attaque enflammée : 1D20 ≤ puissance du souffle pour mettre le feu sur une case inflammable. **Flèches enflammées :** 1D20 ≤ somme de puissance (1 par socle) +1 par 2 segments visibles de la cible pour mettre le feu à une case inflammable ou à une machine de guerre ; les autres socles perdent un PV.



Formations

- Carré (■) :** Unité ≥ 6 socles d'infanterie, avant vers l'extérieur (6 directions ≠), désorganisée, plus de flanc.
- Coin (▲) :** Unité ≥ 6 socles infanterie OU cavalerie, organisée (peut seulement avancer), puissance du socle du 1^{er} rang +1 par autre socle du coin.
- Tirailleurs (●) :** Unité infanterie OU cavalerie, organisée, ne peut pas engager le combat, rang arrière peut soutenir les tirs.
- HORDE :** Tous les socles orientés de la même façon, chaque socle adjacent à au moins 2 autres socles, pas de virage, 1 seule manœuvre.